namcot

平成天才バカボン

取扱説明書

このたびはナムコット・ゲームカセット「平成天才バカボン」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。
　プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- シャープＣ１では使用できませんので、予めご了承下さい。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

平成
天才バカボン

1 みんなを紹介するのだ！

■バカボンのパパ

わしがこのゲームの主人公なのだ！　ママとハジメを助けにバカ田大学へ1人で乗り込むのだ。自慢になるけど、わしはとっても勇気があるのだ。ついでに他のみんなも紹介しておくのだ。

■ウナギイヌ

ウナギだか犬だかわからない不思議な動物なのだ。いつか食べてみたいのだが、今回はわしを応援してくれるので見逃してあげるのだ。

■バカボン

わしの息子で長男なのだ。今回は出番が少ないので、ざまあみろなのだ。

■ママとハジメ

わしの美人の奥さんと天才ぼうやのハジメなのだ。なぜかバカ田大学の後輩たちに誘拐されてしまったのだ。

■バカ田大学の人たち

バカ田大学はわしが首席で出たえらい学校なのだ。だけどママやハジメをさらってしまうとっても悪い学校なのだ。これでいいのだ。

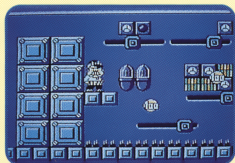
バカ田大学

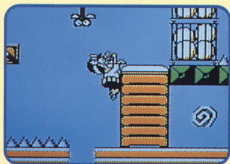
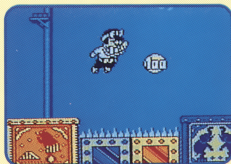
2 ゲーム内容

■ママとハジメを救い出せ！

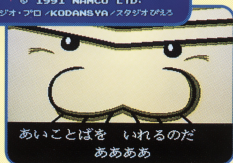
ある日のこと、パパが家に帰ってくると何やらバカボンが大あわて。話を聞くと、さぁ大変！ママとハジメちゃんがバカ田大学の人に連れていかれてしまったらしいのです。さっそく学校へ向かったパパの前には、怪しげなクラブやサークルの面々が……。キミはパパを操作し、いっこくも早くママとハジメちゃんを見つけなければなりません。

■仕掛けいっぱいの アスレチックステージ

このゲームは仕掛けいっぱいのアスレチック面を中心に、サーカス研など４つのステージで進められます。各ステージはさらに４つのラウンドに分かれ、計16面をプレイします。

■パパのアクションにご注目

バカ田大学の構内はとにかく敵やワナでいっぱい。パパはそんな中を進まなくてはいけないため、いろいろなコントロールができるようになっています。

走って、しゃがんで、ジャンプして。ときには愛用のカサも使います。一見通れなさそうな場所も、仕掛けを利用してスーパーアクションで脱出。パパの動きには、もう目が離せません。

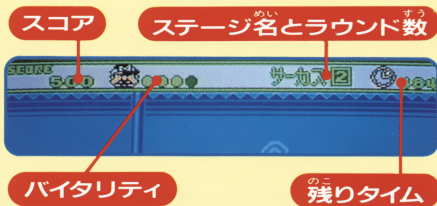
3 画面表示とルール

●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、パスワード入力画面が出ます。最初から遊ぶときはそのままⒶボタンを押して始め、前の続きを遊ぶときはパスワードを入れて下さい。入力は✚ボタンの左右（ケタの移動）と上下（文字の選択）で行い、最後にⒶボタンで決定します。

■ゲームオーバーになったときは

ゲームオーバーになると左の画面になり、〝はい〟と〝いいえ〟のどちらかを選んで、続きをプレイすることができます。

ゲームオーバーのラウンドの最初から再開。

いいえ　4文字のパスワードを表示。

バイタリティが命なのだ！

パパの体力です。白い部分がなくなるとゲームオーバーです。

残りタイムがなくなると、バイタリティが減っていきます。

①パパの人数は１人です。バイタリティが全部なくなるとゲームオーバーになります。

②バイタリティは次のようなときに減ります。

- 敵やワナに触れる……………………○１ダメージ
- 高いところから落ちる………………◐½ダメージ
- 加速して壁にぶつかる………………◐½ダメージ
- 部員の攻撃を受ける…………………○１ダメージ
- 部長との対決で１ミスにつき………◐½ダメージ

③残りタイムがなくなったときは、あっという間にバイタリティが減り、ゲームオーバーになります。

4 基本操作

●ここではパパの基本操作について説明します。この他ボタンを同時に使ったり、仕掛けを利用する特殊操作（10〜13P）、部員と対決するときの操作（14〜15P）があります。

✚ボタン

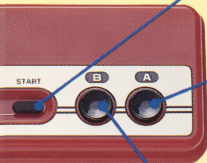
左右
右か左に入れて歩きます。狭い通路だと自動的にほふく前進になります。

下
下に入れるとパパがしゃがみます。敵の攻撃などをかわして下さい。

下＋左右
下に入れたまま左右を押すと、ほふく前進（しゃがんで前進）します。

上下
はしごがあるところで上下に入れると、はしごを昇り降りします。

スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ。

Ⓐボタン

ジャンプします。ダッシュしながらジャンプすると飛距離がのびます。

Ⓑボタン

歩いているとき

✚ボタン+Ⓑボタンでダッシュ。途中で✚ボタンを逆に押すとブレーキ。

止まっているとき

止まっているときに押すとカサを開きます。もう一度押すととじます。

空中にいるとき

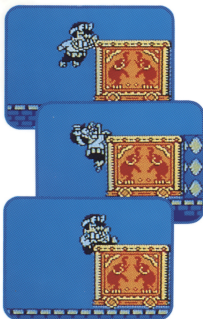
カサを開きます。ただし高速で落下しているときはだめです。

5 特殊操作(1)

■カサのパラシュート

カサをさして飛び降りるとゆっくり落ち、ダメージを受けなくてすみます。落下中に✚ボタンを進行方向へ入れると、少しなら前へも進めます。

■よじ登り

段差のあるところでは、角につかまってよじ登れます。

①パパをジャンプさせるなどして、段差の角に触れさせて下さい。

②触れるとパパが両手でつかまります。

③ここで✚ボタンを上に押し続けると、よじ登ります。✚ボタンを下に入れれば、そのまま降りることもできます。

凸凹があってもどんどん登っていくのだ！

■つっぱり壁登り

写真のような幅のたて通路では、パパの体をつっぱらせて壁を登っていけます。

①通路の壁にくっつくようにしてジャンプします。

②するとパパが体をつっぱらせ、通路を移動できるようになります。昇り降りは、✚ボタンの上下で行って下さい。

■穴からの大脱出

狭い穴に落ちると、パパがはさまることがあります。こんなときは✚ボタンを上に押し続けると脱出できます。

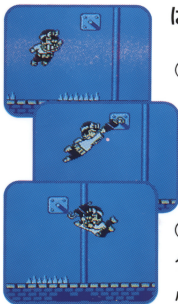
■特殊操作(2)

■ダッシュジャンプ

▼

横に長い障害があるときはダッシュジャンプでOK。まず✚ボタンを押しながらⒷボタンでダッシュ、勢いがついたらⒶボタンです。

■カサブランコ

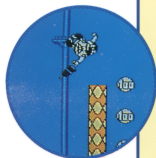
ダッシュジャンプでも越えられない場所では、ひっかけ棒を使います。

①ジャンプなどでひっかけ棒に飛びつきます。
②ひっかけ棒に触れると、カサでブランコのような形になります。
③振れのタイミングをみてⒶボタンでジャンプ。✚ボタンを飛ぶ方向に入れると距離も出ます。

カサを使ってジャンプできるのだ！

■カサ高跳び

よじ登りができない少し高い壁なら、カサを使って棒高跳びならぬカサ高跳びにチャレンジ！

①まずⒷボタンでダッシュ。

②壁の直前でⒶボタンです。

■バネジャンプ

どんなジャンプを使っても飛び越せないような場所では、バネを使ってスーパージャンプができます。なお、中には隠されているものもあります(17P参考)。

①バネの上でジャンプするか、またはバネに飛びのります。
②着地する瞬間にⒶボタンを押すと、バネジャンプの成功です。

6 部員と対決するときの操作

●ステージ途中に現れる部員との対決では、画面のスクロールが止まり、パパがカサを取り出して戦闘態勢に入ります。このとき操作法も戦闘用のものに変わります。

部員との対決が終わると、またスクロール画面用の基本操作（8～9P）に戻ります。

✚ボタン

左右

右に押すと前へ進み、左で後ろへ下がります。

下

しゃがみます。敵の武器などをかわして下さい。

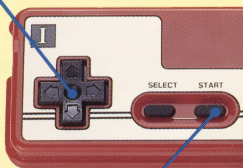
スタートボタン

ゲームのポーズに使います。

なお、部長との対決でもスクロールは止まりますが、このときは通常の操作でかまいません。ただし部長との対決では、ステージによってルールが変わりますので、18〜21Pを読んでおいて下さい。

Ⓐボタン

ジャンプ。✚ボタンを左に入れながらⒶボタンを押すと、逃げジャンプもできます。

Ⓑボタン

カサをついて攻撃します。✚ボタンの下を入れておけば、しゃがみながら攻撃だってできます。

7 アイテム

●アイテムのほとんどは隠れアイテムになっています。普通は何でもないブロックですが、上に乗ると（通りすぎるのではなく、いったん立ち止まって下さい）写真のようなマークが現れ、その近くにアイテムが出現します。

アイテムは次の５種類あり、触れるとその場で効果を発揮します。

	アイテム	効果
	牛乳	バイタリティを３つ分回復してくれます。
	ラーメン	バイタリティのメーターが１つ増えます。最高8つまでアップ。
	百円	スコアが100ポイントもらえます。
	千円	スコアが1000ポイントもらえます。
	時計	残りタイムが100増えます。

■ウナギイヌ

スコアが1万点になるとウナギイヌが1匹ストックされ、バイタリティがなくなると牛乳を持って助けにきてくれます（以後1万点ごと）。ただし残りタイムがなくなったとき、また、部長との勝負では出てきません。

ウナギイヌがストックされているかどうかは、ポーズをかけると表示されます。

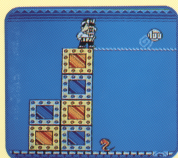
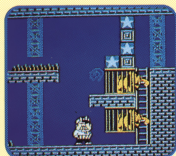
■スイッチブロック

アイテムではありませんが、上に乗るとワナが解除されたり、バネジャンプ用のバネを出してくれるブロックもあります。

なお、バネはスイッチブロックだけでなく、アイテムのように隠されているものもありますから、よく探してみましょう。

8 ステージ紹介(1)

■ステージ1/サーカス研究会

変なサークル・クラブの多いバカ田大学の中にあっても、ひときわ不思議な研究会。別にサーカスの歴史や社会的意義などまじめな研究をしているのではない、サーカスそのものが活動内容なのです。

◀うまく渡るには小道具が必要なのだ。

▶自分がエサにならないよう気をつけるのだ。

部長との対決　玉乗りピエロ男

ピエロ男が投げるボールを、カサを開いて受けとめて下さい。受け損なうとミスになります。

本当にヘンなサークルばっかりなのだ！

■ステージ2/忍法研究会

大学の敷地内に忍者屋敷を建て、日夜、忍法の研究、いや、修練にいそしむサークルです。サーカス研と並び、どうも危ない人たちが多そうです。

◀竹ヤリや回転ガマがとっても痛そうなのだ。

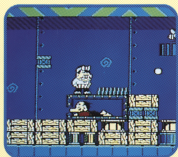
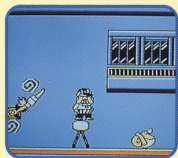
▶せっかくの庭園にもマキビシがあるのだ。

部長との対決　忍蛙

次々現れるコインを集めて下さい。早く取らないとコインが消えて、ダメージをくいます。

■ステージ紹介(2)

■ステージ3/スポーツ愛好会

やっと普通のサークルかと思いきや、やっぱりここはバカ田大学。ちらっとのぞいてみただけでも、まともなスポーツサークルとはいえません。

◀本官さんもビックリの射撃場なのだ。

▶好き勝手に練習していて近所迷惑なのだ。

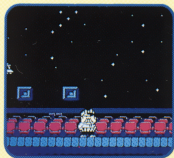
部長との対決　ハードル男

110mハードル競走で勝負です。足はパパが速いけれど、ジャンプ力は向こうが上。

先にゴールするとクリアの1発勝負になっています。

■ステージ4/科学部

バカ田大学の超天才集団、それが科学部です。サーカス小屋や忍者屋敷とは似ても似つかぬ、科学技術の粋を結集した部屋、おそらくママとハジメちゃんはここに！

◀わしの後輩たちもなかなか優秀なのだ。

▶プラネタリウムで宇宙人と友達になるのだ。

部長との対決　コンピュータ教授

1～8までの数字がついたブロックがあります。教授が指示した数のブロックに乗って下さい。間違ったブロックに乗るとミスになります。

「遊び」をクリエイトする――――――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761